

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Dari hasil penelitian Game Edukasi Media Pembelajaran Tajwid Al-Qur'an ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Perkembangan teknologi saat ini sudah sangat maju hingga ke berbagai bidang dan aspek kehidupan manusia, bukan hanya pada dunia industri saja, dunia pendidikan pun ikut menerapkan teknologi pada pengemasan metode pembelajarannya. Berbagai kemudahan disajikan dalam memenuhi kebutuhan dalam pendidikan terutama dengan media *smartphone* yang memudahkan pengguna dalam menggunakannya kemana pun, dengan memanfaatkan situasi dan kondisi ini peneliti membuat aplikasi game edukasi pembelajaran Tajwid Al-Qur'an pada *smartphone* yang berbasis *android*.
2. Aplikasi *android* Tajwid Al-Qur'an sebagai media pembelajaran sangat direspon positif dilingkungan pendidikan, khususnya di SMP BP Tahfizh At-Taubah Batam dapat menjadi alternatif kurangnya waktu belajar, dan lebih menarik untuk mempelajarinya dibandingkan hanya dengan media buku saja.

5.2. Saran

Adapun saran dari penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan game yang sudah ini, dengan permainan-permainan yang lebih menarik.
2. Penambahan kelengkapan materi Tajwid yang lebih banyak dan pengemasan materi yang lebih mudah dipelajari yaitu dengan menambahkan *video* penjelasan yang lebih aplikatif.